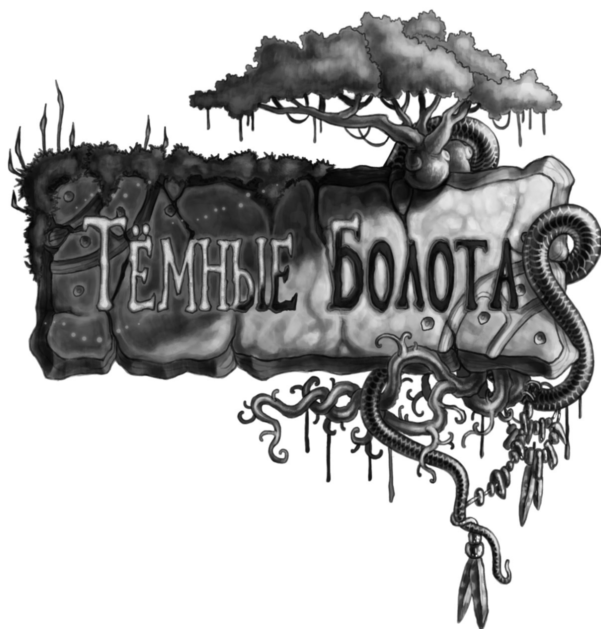


Приветствую на Темные болотах, странник! Я вижу чернила и книги в твоей котомке. Так значит тебя в эти гиблые места привлекли не сокровища, а тайны и запутанные истории? Что ж, здесь ты найдёшь подходящий материал для своих книг, на болотах много разного происходит: где-то проклятый рыцарь вместе со своей дикой охотой разорят хутора, где-то кикиморы похищают детей у селян, еще поговаривают, что бургомистр одного из городов был очарован прекрасной девой, а она оказалась болотной ведьмой и превратила того в жабу… Но давай, я начну свой рассказ, с того, чем вообще Темные болота были когда-то. Думаю это поможет тебе понять, почему все это происходит сейчас. А пока , присаживайся у костра, и вот, выпей эту чудесную настойку на болотных травах, она тебя согреет и взбодрит. И не обращай внимания на болотных огоньков, лучше слушай...

Этот буклет предназначен Мастеру игры (ведущему, рассказчику).
Сначала ознакомитесь с материалами для игрока и буклетами персонажей.

В этом буклете объясняется что нужно делать, чтобы вести игру по Темным Болотам, а также содержаться необходимые для этого инструменты. Как Мастер ты описываешь мир игры, руководствуясь **задачами и принципами** Мастера, и наполняешь его опасностями, персонажами и чудовищами. Также ты делаешь **мастерские ходы**, когда это требуют правила, и описываешь текущую местность и ситуацию, на которую уже реагируют персонажи игроков.

Содержание

Принципы Мастера……………………………………………………………..2
Ходы Мастера, Темные культы…………………………………………..3
Создание Темных болот……………………………………........................4
Противники………………………………………………………………………….5
Сокровища, Идеи приключений………………………………………….6
Генераторы мест, находок и противников……………………………..7
Генераторы для города, Дополнительные материалы………………………..8

Задачи Мастера

Показать мрачный мир Темных болот. Этот мир не сказка и не героическое фэнтази, это суровый, темный и безжалостный мир, полный мистики, боли, религиозного фанатизма и ужасающих тайн. Твоя задача как Мастера показать все это игрокам. Персонажи игроков будут часто попадать в передряги и совершать ошибки, делать трудный выбор и сталкиваться с его последствиями.
Играть, чтобы узнать, что будет. Ты не рассказываешь уже придуманную историю, ты творишь ее вместе с игроками прямо во время игры. Не старайся предугадать действия персонажей игроков, давай им свободу самим решать.
Наполнить жизнь персонажей опасными приключениями. Куда бы не отправились персонажи игроков на Темных болотах, их везде будут поджидать приключения и опасности: нечисть, разбойники, колдуны, духи, болезни, яды… Твоя задача как Мастера добавлять все новые и новые опасности по мере того, как герои исследуют болота и знакомятся с их обитателями.

Кроме **задач**, которые объясняют, что Мастер должен делать на игре, у него также есть список **принципов**, которые объясняют как он должен вести игру. Также у него есть список мастерских **ходов**, используя которые он и воздействует на конкретную ситуацию и историю в целом.

Мягкие и жесткие ходы Мастера

Любой из мастерских ходов может быть как **мягким**, так и **жестким**. Мягкие ходы осложняют ситуацию и вводят новые проблемы, на которые герои еще могут среагировать. Жесткие же ходы сразу влияют на героев и они не могут им помешать. Как правило Мастер делает жесткие ходы при результате 1-2 на ходе игрока и когда герой игнорирует опасность или попадает в ловушку.

Принципы Мастера

Наполни болота тьмой, но оставь тонкий луч света.

Сгущай краски, но дай героям дожить до рассвета.

На болотах **у всего есть тьма внутри**: у мест, предметов, зверей и конечно же в сердцах людей. Красивый цветок с приятным ароматом, отравляет всех кто выдыхает его запах достаточно долго. Внешне дружелюбные селяне с хутора приносят по ночам кровавые жертвы болотным духам.

Покажи тьму персонажам. Нажми на них. Дай и почувствовать себя на грани в этом ужасном месте. При этом **покажи, что здесь нет добра и зла**, ведь **все**

логично и серо: если не приносить жертв, то селяне просто вымрут от голода, т.к. на болотистой почве ничего не растет.

Наконец, **дай героям увидеть тонкий луч света, пронзающий непроглядную тьму**. Иногда им помогут, не прося ничего взамен, проявляя сострадание или дружбу. **Не нажимай слишком сильно, дай героям возможность немного прийти в себя.** А после короткой передышки снова покажи им весь ужас болот и то, как он ломает судьбы людей.

И помни, что нет ничего ценнее, чем пройдя через все смертельные опасности, получив кучу травм и потеряв товарищей, все-таки взять своими дрожащими окровавленными руками заветное сокровище, и вернуться в город с триумфом.

Задавай вопросы и используй ответы.

Общайся с игроками. Обсуждайте вместе мысли об игре, возникшие во время сессии. Спрашивай у их персонажей, что они думают, почему они так действуют и что они знают (о ситуации, о прошлом, о местах, ...). Используй ответы, чтобы сделать мир болот интересным и живым.

Эти ответы один из наиболее важных источников информации о Темных болотах, т.к. они показывают чего игроки ожидают и что они хотят от своих героев и мира. Но всегда перед тем как использовать эти ответы подумай, подойдут ли они под стиль и впишутся ли в мир болот. Уточни и добавь своих деталей, если необходимо.

Наконец, **напусти немного тумана**: пусть будет несколько версий одного и того же события (непонятно, что из этого слухи), несколько названий одного и того же места и несколько взглядов на прошлое (империя была деспотичной тиранией или просвещенной республикой?).

Развивай мир, но оставляй белые пятна.

Щедро добавляй места и регионы на карту болот, исторические события и выдающихся личностей - в летопись мира. **Давай им имена.**

Но пусть некоторые вопросы так и останутся без точного ответа. **Приоткрой завесу тайны, но не раскрывай ее полностью.**

Делай героев центром истории.

Эта игра о приключениях отряда героев. **Сделай их действия и решения значимыми. Покажи как они меняют мир болот, судьбы людей и целых фракций.** Постарайся сделать так, чтобы они с головой окунулись в Темные болота. Примени для этого весь свой арсенал: места, фракции, персонажей, опасности, монстров и мастерские ходы.

Делай их приключения сложными, опасными, но интересными. **Дай им почувствовать горечь поражения и упоение победой.**

Следи за их отношениями в рамках отряда и с другими фракциями. Помоги каждому персонажу игрока раскрыться, проявить характер и блеснуть своими способностями. **Дай каждому из них почувствовать себя особенным.**

Используй для этого его предысторию, черты, кредо, контакты, страсти и особые ходы. **И всегда обращайся к персонажам, а не к игрокам,** это позволит лучше удержать внимание игроков на истории и погрузиться в игру.

Покажи очарование и противоречивость мира.

Действие игры разворачивается в фэнтези вселенной, но обстановка похожа на реальную восточную Европу 15го - 16го столетий. **Покажи героям всю роскошь и грязь этой суровой эпохи.**

Это время перемен, **время конфликтов старого и нового**. Лук еще в ходу, но доспехи проще пробить выстрелом из шумного и дымного мушкета. Буржуа и торговцы набирают силу, но магнаты и шляхта отстаивает свои интересы.

Селяне все больше теряют свободу и бегут на Дикое поле. А города растут и добиваются права на самоуправление. Расцветает книгопечатание и наука, но церковь искореняет любую ересь… **Наполни готикой и ренессансом Темные болота**. Посмотри картины и гравюры, послушай музыку.

Покажи всю красоту и весь ужас болот. Здесь все еще сохранились уголки первозданной природы, где можно найти растения и животные вымершие во всем остальном мире. Но в то же время, эти места смертельно опасны: многие из этих животных (а иногда и растений), не прочь добавить путников в свой рацион. И это не говоря уже о Тьме, навсегда изуродовавшей весь регион.

Покажи мир во всем его многообразии: цвета, запахи, ощущения, вкусы...

Фокусируйся на важном, но учитывай что происходит за кадром.

Не стоит фокусироваться на скучных мелочах: бытовых сценах, утомительных путешествиях, без происшествий, и долгих днях восстановления. Просто перематывай время вперед в такие моменты игры и переходи сразу к самому интересному: приключениям, исследованию болот и противостоянию Тьме.

Но при этом помни о том, что **многое происходит за кадром** и герои этого не видят. Дай им намеки о грядущих событиях, до того как они с ними столкнутся.

Ходы Мастера

Мастер делает свои ходы, когда этого требует последствия хода игрока, когда герои игнорируют опасность или попадают в ловушку, а также если игра буксует на месте и ничего не происходит.

Покажи приближающуюся опасность. Покажи им явную угрозу, которая не влияет на них прямо сейчас, но скоро будет, если они ничего с ней не сделают. Чаще всего ты делаешь именно этот ход.
Раздели отряд. Герой уязвим, если он один в гуще врагов. Вырви его из круга соратников, окружи опасностью и смертью. Это может как обречь его на гибель, так и дать возможность блеснуть своими навыками. Используй этот ход с умом и только в рамках одной сцены, не давай истории разветвиться на несколько веток - это сильно замедляет игру.
Поторопи героев. Покажи героям, что ситуация не будет их ждать и она ухудшится, если срочно что-то не предпринять. Используй этот ход, когда обсуждение планов между игроками затягивается и долго ничего не происходит.
Покажи, что происходит за кадром. Не все проблемы происходят в текущей сцене. Столкни героев с последствиями событий, происшедших за кадром. Но прежде подготовь для этого почву - дай намек, зацепку или знамение. Также ты можешь развить один из своих фронтов этим ходом.
Поставь героев перед трудным выбором. Предложи героям несколько выходов из тяжелой ситуации, но за каждый из них, придется заплатить свою суровую цену, и попроси их выбрать один из них.
Используй ход противника или окружения. Рыцарь атакует, топь затянет, пол провалится, чудище вселит ужас и разорвет в клочья. Вариантов много. В любом случае этот ход может нанести персонажам урон и заставить их потратить характеристики или Волю.
Потратить ресурсы героев или снаряжение. Экспедиции всегда тяжелы. Зачастую оружие будет ломаться, порох отсыревать, припасы портятся, и все это придется бросать, чтобы спастись бегством или отвлечь чудовище.
Сгусти краски. Распространи Тьму. Покажи всю мрачность мира. Намекни, что за обычными вещами и явлениями таиться всепоглощающая Тьма.
Обрати их действия против них. Используй их проблемы. Тяжелая броня защитит от стрел, но потянет на дно. Удар секирой разрубит врага, но опрокинет лодку, на которой вы плывете, … Следи также за свойством Проблемный (его дает громоздкое или шумное оружие, влияние Тьмы, ...) и за состояниями персонажей (Ранен, Сломлен, Перегружен, Иссякли). Используй все это в подходящие моменты.

Темные культы

Используй эти культы, как глобальные угрозы для приключений на Темных болотах, или создай свои.

Культ Жабьего Владыки

Где-то в глубине болот, в самой непроходимой трясине обитает Жабий Владыка - огромная разумная и крайне коварная жаба, оплетающая сетью своих интриг все Темные болота. Кто он? Демон в обличье жабы? Последний выживший представитель древнего народа? Неизвестно… Но он сведущ в тайных знаниях и магии. И стремиться всеми силами превратить весь мир в одно сплошное темное болото, над которым он будет властвовать единолично. Да, на это потребуются многие сотни или даже тысячи лет, но он не спешит - он строит свои козни еще со времен древней эры...

Ходы:

- Распространять болота посредством темного ритуала (утопление человека, который после становиться гигантской жабой, рабом Жабьего Владыки)
- Управлять болотными тварями (особенно жабами и змеями) и демонами (бесами, чертями).
- Насылать болезни на поселения и предлагать спасение от них.

Культ Многокрылого Ворона

Черный ворон с тысячью крыльев, закрывающий ими солнце - это божество мудрости и знаний, плоти и крови, жизни и смерти. Его принесли с собой варвары, пировавшие на костях империи золотого века. Ворон обещает знания о мире, долголетие и успех в делах, но и плата за них высока - кровь и плоть жертв на его костяном алтаре. Спустя столетия культ сохранил популярность как на темных болотах, так и западных землях, не смотря на все старания Церкви, которая объявила его ересью и выжигает огнем.

Ходы:

- Заманивать адептов знаниями и обещаниями бессмертия. Очаровывать знать, шляхту и торговцев.
- Плодить нежить (мертвяков, скелетов, приведений) кровавыми ритуалами. Пробуждать древние могильники и курганы.
- Искажать и проклинать места на болотах. Превращать их в пустошь.

Создание Темных болот

Используй этот способ создания Темных болот и их истории в начале первой сессии.
Либо начните играть и создайте историю болот уже после.

Древняя эра

Многие тысячи лет назад. Эти места еще на стали болотам.
Как выглядели болота тогда (изначальный вид болот)? Ледяная тундра, влажные джунгли, колдовские леса, плодородные долины рек, … ?
Кто населял эти земли (древние жители)? Великаны, разумные звери, инсектоиды или рептилии, демоны, дети леса, племена первобытных людей...
Что до сих пор осталось на болотах от той эпохи (древние реликты)? Окаменелости? Гигантские стволы деревьев? Необычные растения? Чешуя рептилий? Руины поселений? Каменные изваяния или пирамиды?..
Что завершило древнюю эру (катаклизм)? Эпидемия? Вторжение демонов? Магическая катастрофа? Ледниковый период? Потоп? Извержение вулкана?..

Золотой век

Около 1-2 тысячи лет назад. Местность понемногу заболачивается. На эти земли приходят развитая империя, несущая все блага цивилизации: дороги, укрепленные поселения, торговлю, ремесла, религию, ...
Опишите империю и ее культуру (империя золотого века). Она напоминает римскую империю? Союз полисов? Атлантиду? Развиты науки и искусства? Важна магия или религия? Царит милитаризм? Рабовладение? Декадентство?..
Какие здания воздвигла империя на болотах? Какие артефакты от нее остались? (наследие золотого века) Высокие башни и зиккураты? Мощные крепости и цитадели? Развитые города? Магические автоматоны? Необычное оружие и броня? Величественные статуи героев? Магические лаборатории?..
Что привело к гибели империи (падение империи)? Вторжение варваров? Гражданская война? Религиозные конфликты? Война с другой империей?..

Темные века

Менее тысячи лет назад. Империя пала и ее наследие было почти забыто. На болота приходят новые жители. И понемногу тьма и ужас заполняют болота.
Какой народ заселил болота? Какая у них культура? (местные жители) Славяне? Гунны? Кельты? Германцы? Киммерийцы? Орки? Тролли?..
Почему они пришли на болота? (причины переселения) Религиозные гонения? Великое переселение народов? Политическое изгнание? Голод? Поражение в войне?..
Какие характерные постройки принесли они с собой на болота? (наследие темных веков) Рощи идолов? Курганы? Мегалиты?..
Как Тьма изменила болота? (искажения Тьмы) Могильники с нежитью? Проклятые пустоши? Ужасные мутации? Твари извне? Зловещие леса?..

Новое время

Менее сотни лет назад. Вокруг болот сформировались развитые державы, которые начали борьбу за доминирование в регионе.
Какие государства отправили свои экспедиции на Темные болота? Восточные или северные княжества? Южные ханства? Западные королевства? Империя? Орден? Торговые города?...

Пример Темных болот
За основу возьмем историю и географию реального мира и щедро добавим фантастических элементов. Пусть землями Темных болот будет аналог Полесья (болотистый регион на границе России, Беларуси, Украины и Польши).
Древняя эра - это время различных первобытных племен, которые жили здесь в эпоху камня, бронзы и раннего железа. Регион тогда был густыми лесами и долинами рек. От жителей до сих пор остались полуразрушенные стоянки, бивни мамонтов, керамика и каменные мегалиты. Эти племена также знали древнюю магию и умели договариваться с духами природы. Катаклизмом было сильное похолодание и позже переселение других племен с юга и востока.
Золотой век - время Римской империи (мы сильно уходим от истории). Римляне строят развитые города на судоходных реках, каменные дороги, акведуки для снабжения чистой водой, форты и валы для обороны от варваров. Но все это затрагивает лишь юго-запад болот. На северо-востоке все еще живут племена. Империя гибнет в ходе великого переселения народов, под натиском варваров с востока.
Темные века - на болота приходят славяне, вытесняя другие племена. Со временем племена славян формируют княжества, ведущие междоусобные войны друг с другом. Тьма же заполняет курганы, искажает леса, проклинает болота и наполняет все злобными существами и духами.
Новое время - на болотах так и не сформировалось крепкое государство, лишь небольшие княжества, но эти земли интересны Московскому княжеству на востоке, Королевству Польскому и Священной римской империи на западе, Литовскому княжеству, Ливонскому ордену и Ганзе на севере, Крымскому ханству и Османской империи на юге.

Карта болот
Возьмите заготовку для карты Темных болот. Пусть каждый (и игроки и Мастер) добавит на нее по одному региону. Затем, пусть каждый добавит (и опишет) по одному интересному месту в любой регион. Наконец выберите ваш начальный регион на границе болот и добавьте на него начальное поселение (город).
Город для болот из примера: Городок Острог на р. Горынь (приток Припяти).

Противники

Используй эти конструкторы, когда герои вступают с кем-то схватку или попадают в засаду.

Конструктор противников

Обычный (отряд, 2-9): жизнь 6-8, броня 0-1, урон d6-d8, бб0-1.
Элитный (несколько, 1-3): жизнь 8-12, броня 2-3, урон d8-10, бб1-2.
Одиночный (один): жизнь 14-20, броня 4-5, урон d12, бб2-3.
У обычных противников нет особых ходов или свойств. У элитных может быть один или два, а у одиночных их несколько.

Свойства противников
Большой/Огромный - размер противника, см. ход Размер имеет значение.
Травмирует - отнимает 1 очко случайной характеристики или Воли при атаке (это свойство есть у многих элитных противников и у всех одиночных).
Разрушительный - может своими атаками повреждать или уничтожать оружие, броню и экипировку (это свойство есть у всех одиночных противников).
Нематериальный - его ранят лишь чары, магическое оружие и огонь.
Опасный - противник всегда наносит Критический урон.
Защищенный - работает как свойство Парирование (см. Экипировка), но при результате 3-5 у героя, сражающегося с этим противником.

Примеры противников

Болотные братья - Обычные, жизнь 6, броня 1 (кожанка), урон d6 (копье - на дистанции, лук - недалеко), d4 (нож - вплотную).
Селяне и охотники, ушедшие на Темные болота от гнета шляхты и власти Империи и Ордена. Братья устроили на болотах много убежищ. Из них они делают дерзкие вылазки: нападают на усадьбы жадных магнатов и устраивают засады на имперские караваны.
- Прятаться. Терпеливо выслеживать цель. Атаковать из засады.
- Натравить на врагов дикую живность или использовать окружающую местность (болота, бурелом, ...).
- Чтить традиции и духов. Защищать местных жителей.

Ландскнехт - Элитный, жизнь 10, броня 2 (средний доспех), урон d10 (фламберг - рядом), d4 бб1 (кинжал-кошкодер - вплотную).
Травмирует, Защищенный.
Имперский профессиональный наемник, прошедший не одну компанию. На болотах ландскнехты встречаются в войсках Империи, на службе у Ордена, а также их часто нанимают торговцы для охраны и грязной работы.
- Атаковать слажено, бесстрашно и дерзко.
- Быть алчным. Воевать только ради денег.
- Грабить местных селян. Не обращать внимание на традиции и рамки.
- Быть суеверным. Бояться сверхъестественного.

Болотные волки - Обычные, жизнь 8, броня 1 (шкура), урон d8 (лапы - рядом, мощные, клыки - вплотную).
Стаи голодных болотных волков, рыщут по этим землям в поисках добычи, чтобы утолить свой голод.
- Набрасываться стаей. Повалить противника наземь.
- Чуять кровь. Преследовать раненую цель.

Гигантская жаба - Элитный, жизнь 10, броня 1 (кожа), урон d10 (язык - рядом и недалеко).
Большая. Травмирует. Опасная
Живоглот: она захватывает языком в стоящую недалеко жертву и тянет ее себе в рот. Пока жертва захвачена, она получает штраф на все ходы.
Большая (до 2 метров) и отвратительная жаба, безмозглое порождение Жабьего Владыки.
- Притаиться в болоте и утащить туда жертву.
- Медленно передвигаться на своих коротких лапах.

Жруга – Одиночный, жизнь 15, броня 5 (хитиновый панцирь), урон d12 бб3 (передние конечности - на дистанции, зона, мощные, жало - рядом).
Огромная, Травмирует, Опасная, Разрушительная.
- Яд: если Жруга ужалила тебя хвостом, **испытай Стать**: **6+** Получи d6 урона бб5 и штраф вперед (тебя мутит). **3-5** Как 6+, но еще через пару минут ты будишь парализован (на 5-6 часов). **1-2** Как 3-5, но парализован через несколько секунд. Ведьмы и болотные братья знают противоядие от яда жруги.
Гигантский (до 5 метров) и очень прожорливый инсектоид, напоминающий огромную сколопендру или богомола. Ночной хищник. Роет норы на холмах в глубине болот. Свою нору по периметру окружает ловушками - «зыбучими песками» (пережеванный жругой грунт). В бою разрубает противников двумя передними серпообразными конечностям и жалит хвостом.
- Отравить и отступить, чтобы яд подействовал.
- Заманить врагов в свои «зыбучие пески».

Алый туман - Одиночное, жизнь 14, броня 0, урон d12 бб2 (сотни укусов - рядом). Огромный, Травмирует, Опасный, Нематериальный.
Кровопийца: каждый раз, когда алый туман наносит урон, он восстанавливает себе столько же очков жизни.
Крупное похожее на туман, облако цвета крови - рой крохотных бесов-кровопийц, почти не заметных поодиночке, но способных быстро выпить досуха незадачливого путника.
- Облепить со всех сторон, забраться под доспехи и одежду. Терзать жертву.
- Спрятаться в тумане, или притаиться в траве, пока не будет слишком поздно.

Сокровища

Трофеи и сокровища

Когда герои обыскивают поверженных противников или их жилище, бросьте их максимальный урон, чтобы определить трофеи. Если в схватке участвовало несколько групп разных противников, бросьте урон и определите трофеи для каждой группы отдельно. Добавьте к результату +1/+2, если добыча обещает быть богатой/грандиозной (это происходит, когда герои забрались в хорошо охраняемое или тайное место).

Трофеи (бросьте d4-d12 и добавьте +1/+2, если нужно):
1-2 - Немного экипировки (d4 Запаса).
2-3 - Пригоршня монет (d6 дукатов).
4 - Украшение (кольцо, браслет, ожерелье,...) или предмет искусства (статуэтка, кубок, ...) (ценой d12 дукатов).
5 - Полезная информация или наводка (записка, дневник, письмо, ...).
6 - Мистический предмет (талисман, ритуальный нож, фолиант, зелье, ...).
7-8 - Кошель с деньгами (3d6 дукатов).
9 - Редкий или необычный предмет (оружие, броня, инструмент, ...).
10 - Ключ к богатствам или знаниям (карта сокровищ, ключ от тайника, ...).
11 - Мешок денег (4d10 дукатов).
12 - Предмет, крайне важный для одного из героев (связанный с его предысторией, страстями, контактом, ...).
13 - Магический артефакт или священная реликвия (ценой 3d6*10 дукатов).
14 - Легендарный предмет, крайне ценный для одной из фракций (скипетр, идол, корона, ...) (ценой 4d12*10 дукатов).

Эпоха трофеев (бросьте d6):
1 - Древняя эра.
2-3 - Золотой век.
4-5 - Темные века.
6 - Новое время.



Идеи приключений

Охота на Жругу

Торговцы готовы заплатить хорошие деньги (30-40 дукатов) за хитиновые пластины огромной Жруги (см. примеры монстров) обитающей на туманных холмах (3-4 дня пути от города).
Возможные осложнения:
- Отряд конкурентов переходит дорогу в самый неподходящий момент.
- Туманные холмы скрывают страшную тайну и Жруга была поставлена кем-то могущественным, чтобы защитить ее.
- Гибель Жруги вызовет переселение на туманные холмы других хищников.

Ограбление каравана

В город из другого региона болот регулярно следуют караваны с ценным грузом (древние артефакты, лекарства, пушнина). На эти караваны часто нападают местные разбойники и болотные братья. На этом можно хорошо заработать: втереться в доверие охране каравана и напасть исподтишка, устроить засаду, сговориться с болотными братьями или разбойниками...
Возможные осложнения:
- Этот караван не настоящий, на самом деле он вооружен до зубов - таким образом власти ловят “на живца” тех самых болотных братьев.
- Разбойники или братья кинут героев, чтобы не делить с ними добычу (отравят, одурманят, нападут ночью, ...)
- Груз каравана очень нужен в городе, без него начнутся проблемы (люди умирают от болотной лихорадки без нужных лекарств, без груза пушнины не будет поставок хлеба, …).

Безумец в башне

Сумасшедший чернокнижник занял старую разрушенную башню недалеко от торгового тракта и убивает громом и молниями путников, также в округе уже пару лет пропадают дети и немногочисленные следы ведут к этой башне.
Торговец или староста одной из деревень готов заплатить (20-30 дукатов), если проблема будет решена.
Возможные осложнения:
- Башня хорошо укреплена, вокруг нее и внутри установлены различные ловушки , вдобавок у хозяина есть свора огромных мастиффов.
- Дети, сражаются за своего похитителя. Как после выясняется, что они сами убежали из дома, т.к. их там держали в черном теле.
- В башне можно найти много следов, указывающих на увлечение хозяина оккультизмом: книги, пентаграммы, смеси и т.д. Однако на самом деле хозяин является охотником на ведьм (можно найти документы указывающие на это в его тайнике). Путников он убивает из длинноствольного мушкета, установленного на вершине башни. И все эти путники были волколаками (при гибели трансформировались обратно в людей).

Генераторы мест, находок и противников

Используй эти генераторы, чтобы сделать мир более живым и разнообразным.
Данные генераторы используют покерную колоду из 54 карт с 2 джокерами.

Место (вытащи 1 карту, когда попадают в новое интересное место)
2-9 - Природа.
10-Дама - Рукотворное.
Король-Туз - Мистическое (вытащи еще одну карту и добавь ей мистики: гиблое болото, проклятые руины, ведьмин холм, бездонный пруд, ...).
Джокер - 2 места рядом.

Природа
Пики - пещера, нора, логово, разлом.
Трефы - роща, заросли, кустарник, чаща.
Бубны - холм, гора, возвышенность, скала.
Червы - река, озеро, ручей, болото, топь.

Рукотворное
Пики - башня, замок, крепость, руины.
Трефы - усадьба, хутор, деревня, хижина.
Бубны - корчма, дорога, мост.
Червы - кладбище, храм, церковь, курган.

Что было внутри (вытащи 2-3 карты, когда герои исследуют новое место или зону подземелья)
Пики - противники (см. **Противники** справа)
Трефы - трудности, препятствия и ловушки.
Бубны - находка (см. **Находка** ниже).
Червы - люди, знания, зацепки.

Находка (вытащи 1 карту)
Пики - оружие, броня, экипировка (Запасы).
Трефы - полезные растения или грибы, провиант (рационы).
Бубны - дукаты, украшения, ценности.
Червы - письма, улики, зацепки, следы.
Если обыскиваешь трупы после боя или чье-то логово см. **Сокровища** (стр. 6)

Эпоха (если нужно уточнить эпоху места или находки - вытащи 1 карту)
Пики - древняя эра.
Трефы - золотой век.
Бубны - темные века.
Червы - новое время.

Противники (вытащи от 1 до 3 карт, когда герои сталкиваются с противниками)
2-9 - Обычные (число = численность группы).
10-Дама - Элитные (10 =1, валет =2, дама=3).
Король-Туз - Одиночный.
Джокер - Встреча групп (тяни карты за каждую).

Пики - слуги Тьмы.
Обычные: бесы, мертвяки, упыри, скелеты, культисты.
Элитные: черти, навь, вурдалаки, приведения, чернокнижники, одержимые.
Одиночный: вий, кощей, огромный демон, алый туман.

Трефы - духи болот.
Обычные: болотные огоньки, утопцы, зверолюды.
Элитные: кикиморы, водяные, лешие, болотники, волколаки, ведьмы.
Одиночные: русалка, болотный дракон (цмок), лихо одноглазое.

Бубны - животные.
Обычные: грызуны, жуки, змеи, канюки, пчелы, совы, волки, слизни.
Элитные: рыси, медведи, олени, кабаны, инсектоиды, гигантские жабы.
Одиночные: жруга, грибница, полоз, василиск, аспид.

Червы - люди.
Обычные: болотные братья, грабители, казаки, наемники, селяне, путники, монахи.
Элитные: охрана купца, ветераны, шляхта, охотники на ведьм, охотники.
Одиночные: рыцарь ордена, бретер, охотник за головами.

Иногда генератор противников будет давать весьма странные результаты.
В таких ситуациях стоит подумать над их интерпретацией:
Ведьма и охотники на ведьм - охотники везут в клетке ведьму в город, либо пленная ведьма показывает путь к своему логову.
Медведь и наемники - отряд имперских наемников и их полковой медведь.
Рыцарь и черти - проклятый рыцарь и его свита из чертей
Если не удалось придумать интересный вариант - просто вытяни другую карту.

Генераторы для города

Профессия (когда герои сталкиваются с новым персонажем - вытащи 1 карту, значение карты покажет его профессию, а масть - характер).
2-4 - Охотник, странник, селянин, бедняк.
5-7 - Наемник, военный, стражник, охотник на ведьм.
8-9 - Чиновник, сборщик налогов, охотник за головами.
10-Валет - Меняла, купец, торговец.
Дама-Король - Шпион, вор, контрабандист.
Туз - Шляхтич, магнат, рыцарь.
Джокер - Священник, ведьма, ученый, чернокнижник.

Характер персонажа
Пики - Расчетливый, скрытный, зловещий, обаятельный.
Трефы - Грубый, жесткий, опытный, тертый.
Бубны -Прямой, надёжный, смелый, упрямый
Червы - Добрый, мягкий, терпеливый, нерешительный.

Слухи (вытащи 1 карту, когда герои узнают о том, что происходит на болотах)
2-4 - Эта фракция устроила экспедицию в определенный регион на болотах. Они явно ищут что-то крайне ценное.
5-7 - Эта известный в городе человек не тот, кем кажется, или он опозорен.
8-9 - В этом месте на болотах можно рассчитывать на богатую добычу.
10-Валет - Тьма распространяется все сильнее в этом регионе болот.
Дама-Король - Чудовища или наемники хлынули в этот регион болот
Туз - В этом поселении есть тайное логово этой фракции.
Джокер - Между этим поселением и тем постоянно идут торговые караваны.

Городские события (вытащи 1 карту, когда герои узнают о событиях в городе)
2-3 - **Ярмарка** - у приезжих торговцев можно найти редкие и уникальные предметы.
4-5 - **Эпидемия** - болезнь охватила город, установлен карантин, лечение дорого.
6-7 - **Голод** - припасов не хватает, цена на рационы повышается.
8-9 - **Конфликт двух фракций** - члены этих фракций открыто враждуют прямо на улицах города
10 - **Нехватка товаров** - теперь дороже стоит пополнить запасы.
Валет - **Праздник** - всеобщие гуляния, во время которых можно дешевле предаться страстям.
Дама - **Скандал** - репутация с этой фракцией понижается
Король - **Приезд важной персоны** - появляются уникальные поручения.
Туз - **Охота на ведьм** - воины Церкви устраивают облавы и публичные казни.
Джокер - **Война** - враг на подступах к городу, введено военное положение.

Дополнительные материалы

В данном буклете, не рассказывалось, как использовать такой инструмент ведущего Powered by Apocalypse world (PbtA) игр как фронты.
Он хорошо разобран в книге:

Dungeon World Guide от Эона Фонтес-Мея и Шона Данстана
https://drive.google.com/open?id=0B8_Fz4m5hcoiTXpTbklDOF9iUHc

В этой небольшой книге также объясняется как вести бои в PbtA играх и как лучше делать мастерские ходы.

Если тебе захочется сделать игру, еще более темное, то используй добавь следующих ход в список мастерских:

Темные силы пробудились
У Мастера есть счетчик Темных сил. Изначально он 0. Каждый раз когда персонаж повышает Тьму, Мастер увеличивает свой счетчик Темных сил на 1. Каждый раз, когда счетчик достигает 5, Мастер обнуляет его и выпускает на болота новых порождений Тьмы: бесов, чертей, мертвяков, вурдалаков, приведений, кощеев, и виев. С каждым разом порождения становятся все сильнее и многочисленнее. Порождения будет охотиться за тем, что дорого для персонажей игроков.

